

UNIVERSIDAD MARIANO GÁLVEZ DE GUATEMALA
Facultad de humanidades
Maestría en Educación Superior
Tices para Promover el Aprendizaje

Micro Clase
Proceso Didáctico

GoConqr / Socrative

Maestrantes:
Kely Edith López de León
Oscar Enrique Avila Escobedo
Jaqueline Marleny Avila
Candelaria Carmelo

Catedrática:
Licda. Nancy Karina Martínez Chun

Huehuetenango, junio de 2018

PRESENTACIÓN

La labor del docente tutor a diario se ve sorprendido con la rapidez con que la tecnología se instala en nuestra vida cotidiana, pues a través de diferentes herramientas digitales nos mantenemos en comunicación y a la vez son objetos virtuales de aprendizaje, es por ello que además del docente, el estudiante se ve en la necesidad de adaptarse al cambio pues los ambientes de aprendizaje han cambiado dado que los conocimientos adquiridos a lo largo de nuestra vida se vuelven aburridos y obsoletos, dado los grandes avances de la tecnología.

En el desarrollo de nuestra micro clase hemos utilizado varias herramientas las cuales hemos convertido en OVA siendo ellos: **GoConqr** siendo un entorno de estudio personalizado online y gratuito que ayuda a mejorar el aprendizaje por medio de la planificación y poder crear diferentes recursos ya sean mapas mentales, fichas de estudio, apuntes online y test.

Hemos trabajo en **Socrative Student** la cual es una aplicación gratuita que tiene la a finalidad de ser utilizado para feedback (retroalimentación), evaluaciones por medio de quiz promoviendo la motivación y participación del estudiante, todo esto conlleva a que el docente evalué a sus estudiantes en tiempo real por medio de dispositivos móviles permitiendo llevar un control académico.

Herramientas Utilizadas Micro Clase

GOCONQR

Es un entorno de estudio personalizado online y gratuito que ayuda a mejorar el aprendizaje. GoConqr permite planificar el estudio y monitorizar su proceso en tiempo real, además de conectar con sus amigos y compañeros y compartir recursos y conocimiento.

Sirve para planificar el estudio, crear y compartir diversos recursos. Tiene la posibilidad de crear Mapas Mentales, Fichas de Estudio, Apuntes Online y Test. Esta herramienta está diseñada para el trabajo del docente y estudiante.

Video Tutorial:

https://www.youtube.com/watch?v=-fHmt6Bcel0

Link Presentación:

https://www.goconqr.com/es/p/14240886



SOCRATIVE

Es una aplicación gratuita cuya finalidad es el soporte en el aula. Por ello, puede ser utilizado para feedback, evaluaciones mediante quiz, y que además aumenta la motivación y participación del alumnado.

Entre sus usos destacados, está el quiz (cuestionario), space race (cuestionario con tiempo) o exit ticket (cuestionario con ranking de resultados) tanto de respuesta múltiple, como V/F o preguntas cortas, donde los alumnos deben responder en tiempo real con sus dispositivos. Permitiendo así el control por parte del profesor/a, siendo posible la exportación de datos a otros paquetes, como Excel. Para su funcionamiento solo se requiere Internet y un Smartphone.

Video Tutorial

https://www.youtube.com/watch?v=KihWPPK0tNQ

Link Socrative

https://b.socrative.com/login/teacher/



Contenido

Micro Clase

FASES DEL PROCESO DIDÁCTICO

Proceso Didáctico:

Actividad conjunta e interrelacionada de profesor y estudiantes para la consolidación del conocimiento y desarrollo de competencias (Danilov, 1968)

Proceso didáctico Acciones exitosas que se desarrollan en la práctica del aula para una labor efectiva y eficiente.

Los elementos que componen el proceso didáctico son:

a. Docente

b. Alumnos

c. Objetivos de Aprendizaje

d. Contenido

e. Contexto

f. Estrategias didácticas

Aprendizaje Significativo:

Según el teórico estadounidense David Ausubel, es un tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y estos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos.

El aprendizaje significativo ocurre cuando tu mente juega la información nueva se conecta con tus aparatos reproductivos con un concepto relevante ya existente en la

estructura cognitiva (esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que las ideas, conceptos o proposiciones relevantes ya existentes en la estructura cognitiva del educando sean claras y estén disponibles para que funcionen como un punto de anclaje de las primeras).

Las fases del Proceso Didáctico son:

1. **Motivación**

En esta fase se activa, mantiene la atención de los estudiantes, a través de estrategias didáctico-pedagógicas que permitan incentivar y despertar el interés por la clase.



2. **Exploración de conocimientos previos**

El conocimiento previo es la información que el individuo tiene almacenada en su memoria, debido a sus experiencias pasadas.

Es un concepto que viene desde la teoría de aprendizaje significativo postulada por David Ausubel, por ende también se relaciona con la psicología cognitiva.

Es muy utilizado en la pedagogía, puesto que ayuda mucho en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En compresión de lectura es el proceso de activación de conocimientos previos se orienta a que el lector de manera autónoma utilice sus conocimientos y habilidades innatas

o adquiridas con anterioridad para realizar su análisis del escrito, sin embargo, esto implica que su manera de interpretar este sujeta a lo que posee antes de la praxis en la lectura y que por lo tanto carezca de lo que se requiere como una adecuada comprensión de lectura.



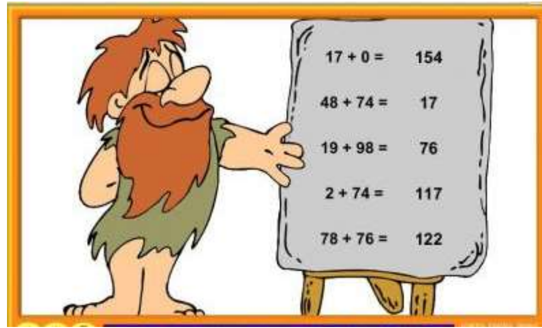
3. Nuevos conocimientos

Es la adquisición significativa y permanente que el estudiante debe tener de los contenidos o temas desarrollados. Es el aprendizaje permanente.



4. Ejercitación

La integración permite que el estudiante adquiera una visión global del objeto de aprendizaje, además se relaciona o asocia el nuevo aprendizaje con otros anteriores.



5. Evaluación

Permite determinar los niveles de logro alcanzados relacionados con los objetivos de aprendizaje. Es la evaluación del proceso propiamente dicho.



6. Aplicación de lo aprendido

. Permite visualizar el aseguramiento de los logros previstos, es decir, si la fase anterior permite verificar si los objetivos en general fueron alcanzados o no, la rectificación mediante el uso de variadas estrategias es la encargada de asegurar que los objetivos sean logrados en altos porcentajes.



FASES DEL PROCESO DIDÁCTICO



Nombre del estudiante: ____

CATEGORY	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
participación	participa activamente en todas las actividades	participa activamente en la mayoría de actividades	participa activamente en dos actividades	participa activamente en una activiadd
Responsabilidad	Cuenta con la herramienta digital descargada y la respectiva conexión a internet	Cuenta con la herramienta digital descargada y no cuenta con conexión a internet	No cuenta con la aplicación descargada y trabaja en pareja activamente	No cuenta la aplicación descargada, solo observa
Avance	Su nivel de avance en al aplicación de las fases del proceso didáctico en la herramienta socrative es mayor del 75%	Su nivel de avance en al aplicación de las fases del proceso didáctico en la herramienta socrative es mayor del 60%	Su nivel de avance en al aplicación de las fases del proceso didáctico en la herramienta socrative es mayor del 50%	Su nivel de avance en al aplicación de las fases del proceso didáctico en la herramienta socrative es menor al 50%
TOTAL				

Fecha de creación: **Jun 23, 2018 01:29 pm (CDT)**

COMENTARIO

Sin duda alguna, el mundo de la educación es cada vez más digital, iniciando por los distintos software los cuales permiten gestionar procesos de enseñanza – aprendizaje, aunque actualmente existen diversas aplicaciones que tienen una función especial ya sea calificaciones de alumnos, cuadros de horarios y clases, actividades.

En la actualidad todo es tecnología a nivel educativo, matriculas, calificaciones, horarios, docentes, cursos, plataformas interactivas donde alumnos y docentes acceden a los contenidos digitales de las diferentes materias y realizan de manera en línea las pruebas correspondientes; el docente tiene a su alcance guías de contenidos de las materias para preparar y desarrollar sus clases, personalizando las tareas que deben realizar los alumnos y crear objetivos para cada uno de ellos.

Las herramientas digitales están jugando un papel sumamente importante dado que todo se ha transformado de físico a digital, utilizamos presentaciones, revistas, videos, infografías y muchos recursos que nos ofrece la web para la demostración de contenidos, notas, trabajos elaborados.

Y todo esto parte a raíz de un proceso de transformación ante la crisis que existe hoy en día, así es la crisis de la comunicación en papel, ya no tenemos árboles y los pocos que tenemos aún nos brindan oxígeno para respirar y la universalización de los medios digitales favorecen el desarrollo de publicaciones digitales, publicaciones pensadas por y para ser vistas en cualquier terminal o pantalla móvil.

CONCLUSIONES

1. Las herramientas digitales existen en infinidad pero depende de nosotros como docentes el saber aprovecharlas y convertirlas en Objetos Virtuales de Aprendizaje.

2. El conocimiento previo en una clase magistral es importante, pues es la información que el individuo tiene almacenada en su memoria, debido a sus experiencias pasadas.

3. Nuestro aprendizaje puede vivir en un dispositivo no humano, dado que usamos tan naturalmente un teléfono móvil para confirmar datos, ver fechas en el calendario, buscar información en enciclopedias virtuales.

4. El conocimiento lo tenemos en nuestra mano, lo llevamos con nosotros siempre.

5. La tecnología cada vez nos va a ayudar a hacer esto mejor y más fácil, pues en redes sociales se comparten experiencias, información de interés, opiniones de expertos que nos ayudaran en nuestra capacidad de saber.

BIBLIOGRAFÍA

www.goconqr.com

www.socrative.com

www.wikipedia.com

https://es.slideshare.net/yenniferadolfos/las-fases-del-proceso-didactico-1-41284732